TA1

Role Playing Game

Old Dragon

Aventura para personagens de 1º nível

O Casamento

Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior, Leonardo Nahoum Pache de Faria

O casamento

TA 1 - Para personagens de nível 1

Introdução

O que esperar desta Aventura?

"Muito mais que uma simples aventura, a publicação de O CASAMENTO para Old Dragon marca a história dos RPGs independentes no Brasil. Num momento raro no nosso mercado, fomos agraciados com o incentivo e apoio do Marcelo Rodrigues para publicarmos as aventuras do Tagmar 2 adaptadas para o Old Dragon. Pode parecer pouco, mas num mercado marcado pela divisão, esta é a soma com poder de multiplicação..."

Se você pretende jogar este módulo como Jogador, e não como Mestre...

PARE DE LER AGORA!

As informações aqui contidas são apenas para o Mestre, para auxiliá-lo a conduzir a aventura de forma que todos possam se divertir. Ler os detalhes da aventura irá tirar parte da graça e da experiência que ela proporciona.

Mestre, leia bem aventura antes para se familiarizar com ela e para que possa conduzi-la de maneira fluída e tranquila, evitando perder tempo buscando informações que você não tenha preparado. Sua palavra é a palavra final, desde que vinda do bom-senso.

Lembre-se que como em qualquer aventura de RPG, os jogadores podem (e devem!) tomar atitudes inesperadas, mas cabe a você lidar da melhor maneira com isso. Improvise, crie regras na hora caso seja necessário: é melhor resolver uma questão "por trás do escudo" do que perder tempo discutindo e procurando em livros. Seja justo com os jogadores, sem dar-lhes "colher de chá" ou sendo "carrasco": afinal, eles são aventureiros, e têm de estarem prontos para o perigo.

Acima de tudo, divirtam-se!

Old Dragon Role Playing Game® aventuras

Idealização e Criação

Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior, Leonardo Nahoum de Faria

Editoração e Diagramação

Antonio Sá Neto

Ilustrações e Arte

Jorge Dukenko

dezembro / 2010

Distribuído sob a licença Creative Commons v.3.0

OLDDRAGON.com.br

INDICE

Introdução

4 Começando e entendendo

Capítulo 1

6 O Início

Capítulo 2

8 A Estrada

Capítulo 3

10 A Fortaleza

Capítulo 4

16 O Grupo de Caça

Capítulo 5

17 O Casamento

A Introdução

Começando e entendendo

Parabéns! Você vai iniciar a 1ª aventura da série TA, especial TAGMAR convertidas para Old Dragon. Com ela, você poderá viver junto com seus amigos, momentos de diversão e entretenimento, tentando resolver questões intrincadas, envolvendo-se em batalhas e utilizando-se de muita astúcia para decifrar o desfecho das situações propostas.

O Casamento é uma aventura de introdução ao mundo de Tagmar e é muito indicada para jogadores iniciantes, mas também proporcionará bons momentos para grupos experientes.

Você caso seja um Mestre de Jogo iniciante, poderá usar esta aventura como sua primeira experiência. Sua estrutura é montada para facilitá-lo, agilizando a sessão de jogo.

Todas as informações que os jogadores podem saber ou perceber automaticamente estão escritas dentro de retângulos com fundo cinza (devendo ser lidas para os jogadores de acordo com a situação). As características necessárias ao combate estão listadas ao longo do texto para cada uma das criaturas. Além disto, as plantas, mapas e sugestão de distribuição de pontos de experiência já estão preparadas, poupando seu trabalho. No entanto, nós o alertamos de que é essencial ler toda a história e somente jogá-la quando estiver certo de conhecê-la bem.

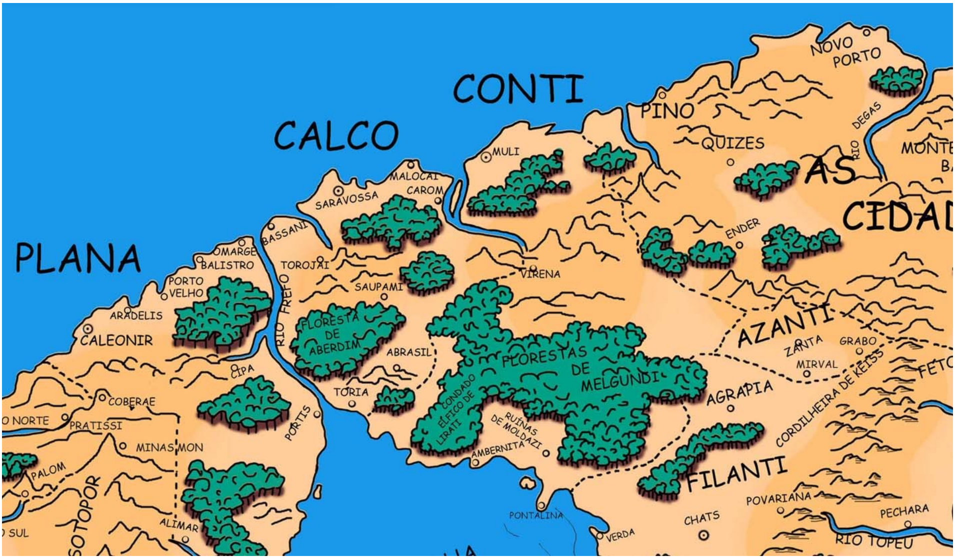
Os personagens usados devem ser de primeiro nível. A quantidade ideal de jogadores é de 4 a 6, formando, de preferência, um grupo bem balanceado entre as diferentes classes. A história tem 4 cenários distintos. Na primeira fase da aventura, os jogadores se encontram e recebem sua missão: escoltar uma jovem noiva à vila de seu amado para o casamento.

Porém, ao seguir em direção à vila eles são surpreendidos pelo mau tempo e ocorrências misteriosas, indo parar em frente a um pequeno fortim, sua única chance frente a tempestade que se aproxima.

Dentro da fortaleza é travada uma batalha contra um pequeno e desorganizado grupo de orcs (mas ainda assim ameaçadores). No fim da batalha são libertados os antigos donos do castelo, antes prisioneiros dos orcs. Caso não entrem no castelo, os personagens encontrarão um grupo de caça dos orcs na estrada.

Em uma cena final, os personagens chegam à vila com os recém-libertados, a noiva e/ou notícias sobre os orcs encontrados na região.

Diversas histórias podem se seguir a esta, iniciando uma verdadeira saga. Isto, porém, está em suas mãos, pois a decisão final sempre é do Mestre de Jogo.



Mapa da região onde a aventura se desenrolará. Os aventureiros devem partir de Abrasil no sul de Calco levando a jovem e bela noiva para a cidade próxima de Tória.

Algumas Ponderações Importantes

Por ser uma aventura adaptada de um outro sistema, as aventuras da séria TA (de Tagmar) apresentarão algumas particularidades que se não afetarão de nenhuma forma o seu modo de jogar, merecem aqui algumas ponderações e explicações.

1. As Regras
Todas as regras, termos de jogo e mecânicas de jogo serão 100% adaptadas para o Old Dragon e não seria diferente. Prezamos pela compatibilidade e disso nós não descuidaremos.

2. A Ambientação
Como parte do acordo de cessão dos direitos de publicação destas aventuras, nos comprometemos a manter as referências de ambientação intactas. Dessa forma, cidades, PDMs e informações de cenário, ainda respeitarão a ambientação oficial de Tagmar. Você como mestre possui duas opções: ou faz as substituições dos locais por outros de sua preferência, adaptando a aventura ao cenário que você está acostumado a usar, ou busca na página do projeto Tagmar 2, informações sobre a ótima ambientação do sistema.

3. O Licenciamento
Diferente dos produtos Old Dragon, o Projeto Tagmar 2, usa uma licença CC diferente da usada por nós e ficou acordado que respeitaríamos esta escolha. Enquanto o Open Dragon permite que você faça uso de tudo sem se preocupar em sequer pedir autorização, as aventuras da série TA usam a licença: **Atribuição-Uso Não-Comercial-Compatilhamento pela mesma licença 2.5 Brasil.** Apresentaremos esta licença na íntegra na última página deste material.

Capítulo 1

O Início

O que dizer inicialmente aos jogadores?

> *No sul de Calco existe uma cidade camada Abrasil. Originalmente fundada pelos halflings, Abrasil é conhecida por suas festas e pelos seus excelentes vinhos.*
>
> *Dentre as tavernas da cidade, uma se destaca pela boa comida, vinho farto e por seu proprietário. O lugar se chama "O Barril de Cedro". Seu dono é Arnolfo Mão Forte, um antigo capitão da Guarda Real, que perdeu uma perna heroicamente em combate, salvando, assim, o próprio Príncipe.*
>
> *Esta noite a taverna está particularmente festiva, pois a filha de Arnolfo, Rosiem, irá se casar e vocês são convidados de honra.*

Neste ponto, o Mestre de Jogo deverá encaixar cada personagem em uma das seguintes categorias, conforme o caso:

Se ele for um anão:

> *É amigo de Arnolfo, que goza de grande fama e amizade nesta raça por seu heroísmo nas guerras que expulsaram os orcs de Filante paras as cordilheira de Keiss.*

Se ele for um elfo:

> *É amigo ou primo do noivo, que possui sangue élfico de boa família.*

Se ele for um halfling:

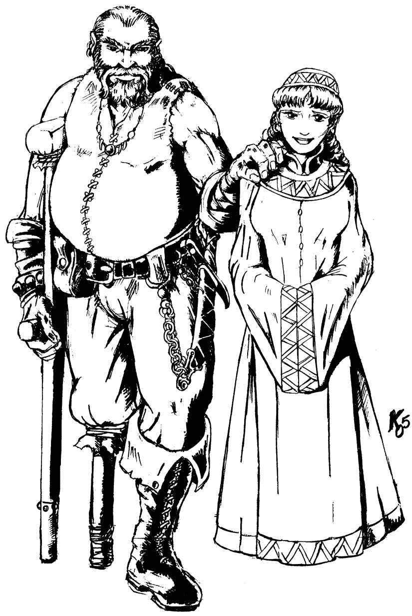
> *É amigo da noiva. Uma pessoa bonita e gentil que sempre recebe bem.*

Se ele for um mago:

> *O príncipe de Calco pediu pessoalmente que as autoridades de Saravossa enviassem um representante para escoltar a jovem como uma forma de agradecimento a Arnolfo e você foi o escolhido*

Se ele for um homem de armas, sacerdote ou mesmo um ladrão:

> *Você é um primo/amigo de infância da noiva. Aprendiz ou amigo de Arnolfo Mão Forte.*



Diga a todos:

Cada um foi escolhido como escolta de honra que, por tradição, leva a noiva até o casamento, ganhando ricos presentes durante a cerimônia. O casamento se dará em Tória, onde vive o noivo, uma cidade bem ao sul de Calco, do outro lado das montanhas.

1.1 Cenário 1 : O Barril de Cedro

Todos os personagens se encontram ao anoitecer na taverna. Lá eles vêem Arnolfo Mão Forte, uma figura impressionante com quase dois metros de altura e corpo de touro, porém contente e (a esta hora) um pouco bêbado.

Há uma pequena festa, pois a escolta de honra sai amanhã com a noiva. Arnolfo parte cinco dias depois para o casamento.

Neste momento a festa ocorrerá normalmente e o Mestre de Jogo deverá induzir os jogadores a participarem dela, seja através de um convidado que começa uma conversa, um bardo que conta ao grupo os antigos feitos de Arnolfo Mão Forte ou qualquer outra interação.

O Mestre de Jogo deve agir por todos os convidados com quem os jogadores queiram interagir, além, é claro de Rosiem, a noiva, Alina, a irmã mais nova (17 anos) e Haroldo, o irmão (15 anos).

Entre os convidados estão diversos oficiais do Exército Real, as amigas da noiva, muitos anões e pequeninos, além dos bardos que animam a festa.

O único incidente ocorrerá às 10 horas. Quando um grupo de 8 jovens desconhecidos (veja ilustração ao lado) entrará à força na festa e começará a incomodar as jovens damas presentes. Os oficiais e anões estão na sala reservada, sem conhecimento do que está acontecendo.

Cabe aos jogadores agir agora. Se acontecer uma atitude hostil, os invasores irão armar um duelo entre seu líder e um dos jogadores no meio da taverna ou partirão para um ataque generalizado.

Arruaceiros (Médio e Neutro/ Qualquer)
CA 13, **JP** 16, **DV** 1, **MV** 6, **M** 6, **P** 25 XP
ATQ: 1 porrete +2 (1d4+1)
1 adaga +2 (1d4)
A1 ☐☐☐☐ **A2** ☐☐☐☐
A3 ☐☐☐☐ **A4** ☐☐☐☐
A5 ☐☐☐☐ **A6** ☐☐☐☐
A7 ☐☐☐☐

Líder (Médio e Neutro/ Qualquer)
CA 14, **JP** 15, **DV** 2, **MV** 6, **M** 7, **P** 50 XP
ATQ: 1 espada curta +3 (1d6+1)
1 adaga +2 (1d4+1)
AL ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

O combate continuará até um dos dois cair. Caso o jogador vença, ele será o herói da noite e os arruaceiros irão embora carregando seu líder. Caso contrário, haverá uma grande gritaria que chamará todos no quarto reservado, que expulsarão os arruaceiros sem dificuldade.

Capítulo 2

A Estrada

Aqui, o Mestre de Jogo deve assumir todos os diálogos entre personagens sem jogadores: Arnolfo, as filhas e o filho. Mostre também o mapa (ilustração da página seguinte), para que tenham noção do caminho e seu relevo. Segue-se, então, a viagem.

No dia seguinte, todos acordam cedo, preparados para uma viagem de 10 dias. As despedidas são rápidas e Arnolfo lamenta não poder ir com vocês, devendo partir em 5 dias. A noiva está ansiosa e um pouco preocupada por causa do mau tempo mas mostra sua felicidade com um belo sorriso.

Ao que parece, algumas dezenas de seres bípedes de tamanho humano passaram por aqui. Eles tentaram limpar seus rastros, mas como eram muitos, isto se torna quase impossível

Caso seus jogadores desejem identificar que humanoide foi responsável pelos rastros, solicite um teste de Inteligência. Um bom resultado pode indicar com certeza que existem orcs na região.

Após mais alguns minutos de caminhada, informe os jogadores que uma pesada tempestade se forma no horizonte.

Poucos minutos depois, começa uma verdadeira tempestade, na qual pouco se enxerga. No local onde vocês estão não há nenhuma saliência que os proteja da chuva e sempre há, também, o perigo de desabamento!

Espere pela reação dos personagens e diga:

Após andar bastante tempo praticamente apalpando a estrada, vocês encontram uma pequena caverna que os protege da tempestade. Após algumas horas, começa a melhorar o tempo, mas ainda chove.

Com a diminuição da chuva, vocês passam a ouvir ao longe o barulho de tambores e cânticos assustadores. Poucos minutos depois, o ritual cessa, e ouve-se um exército em marcha se afastando.

Quando alguém sair da caverna, diga o seguinte:

Você nota claramente que esta não é a estrada por onde estavam viajando; vocês devem ter se perdido durante a tempestade! No topo de uma das montanhas menores está uma fortaleza, com chaminés fumegantes, portanto habitada. Talvez lá se consiga ajuda para voltar a seu caminho ou a resposta que diga que sons estranhos eram aqueles.

Caso os jogadores tentem voltar por onde vieram irão descobrir que as trilhas são um verdadeiro labirinto. Muitas das passagens e trilhas menores acabam em corredores sem saída, inclusive a trilha pela qual vieram pois um desabamento acabou com a passagem.

Seguir sua própria trilha de volta é impossível por causa da tempestade que apagou as marcas.

Entretanto, caso os jogadores decidam ir para a fortaleza, vá imediatamente para o capítulo 3, na próxima página. Caso resolvam escalar o local desabado, peça para que todos executem testes de escalar (não se esqueça que com a chuva, as pedras estão soltas). Quando voltarem à estrada, encontrarão o grupo de caça dos orcs como demonstrado no capítulo 4: O grupo de caça.

Capítulo 3

A Fortaleza

Neste cenário deverão ser usados os mapas 1, 2 e 3, que indicam as áreas 1 a 16.

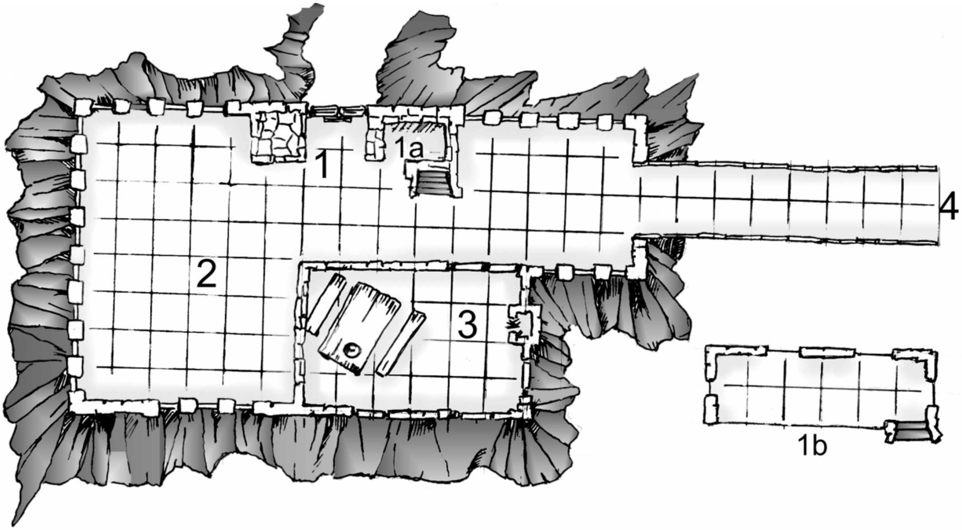
Quando o grupo se aproximar do forte pela área 1:

> *A chuva não para e as nuvens estão se tomando mais pesadas, outra tempestade pode acontecer a qualquer momento. Ao chegar perto do castelo vocês ouvem vozes, ao que parece, discutindo*

Caso um batedor ladrão tente se aproximar em silêncio, realize o teste em segredo.

Caso o ladrão falhe no teste de mover-se em silêncio, os orcs escutarão a aproximação e gritarão por reforços, atraindo a atenção dos orcs da área 3.

Em caso de sucesso o ladrão pode invadir a fortaleza (escalando os muros) sem ser percebido.



Mapa 1

Neste caso, descreva a seguinte cena ao ladrão ou qualquer outro personagem que tenha invadido a fortaleza

> *Vocês veem dois orcs no alto da torre do portão, discutindo enfurecidamente, quase aos tapas e, em frente, um pequeno galpão com a porta aberta. Dentro, se vê uma mesa com dois orcs sentados e bebendo, uma lareira acesa e um orc ameaçador em pé na porta olhando para vocês.*
>
> *Com um urro, ele pega seu machado e corre em sua direção. Os demais orcs, alertados pelo berro, se armam e se preparam para a batalha.*

São 5 orcs nas áreas 1, 2 e 3: dois na vigia (área 1), e 3 no posto da guarda (área 3). Eles lutarão chamando por seus companheiros, aos berros. Os orcs na torre principal, porém, não podem ouvi-los, pois o vigia está dormindo em seu posto no último andar.

Orcs (Médio e Caótico/ Subterrâneo)
CA 17, **JP** 16, **DV** 1, **MV** 6, **M** 8, **P** 25 XP
ATQ: 1 machado +3 (1d6 +3)
1 arco curto +2 (1d6 +1)
O1 ☐☐☐☐☐ ☐ **O2** ☐☐☐☐☐ ☐
O3 ☐☐☐☐☐ ☐ **O4** ☐☐☐☐☐ ☐
O5 ☐☐☐☐☐ ☐

Caso sejam derrotados, os personagens serão jogados na prisão (área 13). Se vencerem os orcs, os personagens poderão verificar com calma todo o local.

Área 1

> *A pequena torre do portão tem apenas um cômodo (1a) com espaço para uma pessoa, onde estão várias armas dispostas na parede, e a escada que leva ao segundo andar (1b), que é apenas um corredor com seteiras.*

Na parede do cômodo 1a podem ser encontradas três lanças, uma espada curta e um machado.

Área 2

> *O pátio é bonito, bem trabalhado, cercado por um muro baixo com seteiras. Na ponta oeste se encontra Uma ponte que leva ao pátio principal do fortim. A entrada do fortim é protegida por uma pequena torre, cujo pesado portão de entrada está quebrado.*

Área 3

> *A sala de guarda é suja e fedorenta; a lareira aquece o lugar e estava sendo usada pelos orcs como fogueira para assar um espeto de carne. Um garrafão de vinho pode ser visto em cima de uma mesa de madeira pesada com dois bancos feitos para várias pessoas, como em uma cantina.*

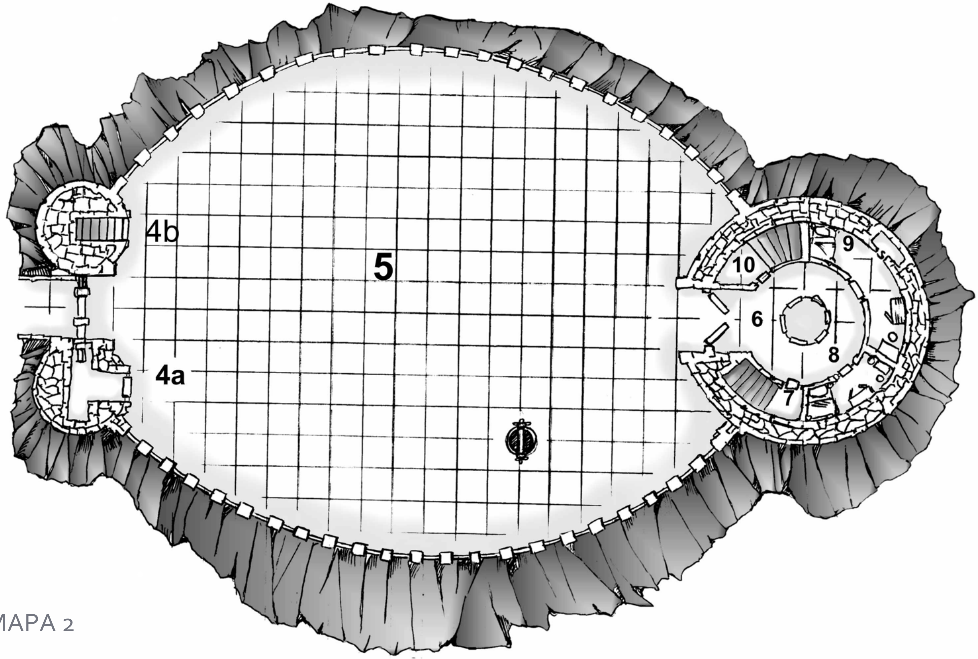
Área 4

> *O portão de entrada para o pátio principal está quebrado mas é ladeado por duas torres de dois andares.*

Na parte norte da torre (área 4a)* se encontra o mecanismo que controla a trava do portão. Na parte sul (área 4b)* está a escada que leva ao segundo andar. A passagem é tampada por uma portinhola com ferrolho, aberta no presente momento. *VER MAPA 2 NA PRÓXIMA PÁGINA.

> *O segundo andar (área 4c) está sujo, vazio e molhado pela chuva constante que entra pelas seteiras. No chão estão estendidos 3 humanos, mortos, seminus, vestidos com trapos. Pelo porte e pelo que restou dos corpos, pode-se ver que eles eram fortes e caíram após diversos golpes de machado ou espada.*

O Casamento



MAPA 2

Área 5

> *O pátio principal é espaçoso e cercado por um muro baixo.*
>
> *Próximo ao centro pode-se ver um poço feito de pedras trabalhadas; a água abaixo parece correr em um rio subterrâneo.*
>
> *A torre principal desta fortaleza pode ser vista, imponente, a oeste, com seu portão entreaberto.*

O rio subterrâneo leva à área 15.

Área 6

> *O interior da torre está muito sujo e manchado de sangue velho. Uma lareira enorme e circular ocupa o meio da torre e 4 portas fechadas podem ser vistas. A partir da porta mais à direita, um som abafado e distante pode ser ouvido.*

Um teste ouvir barulhos de um ladrão pode descobrir que se trata de um grito de dor e vários risos roucos.

Área 7

> *Uma escada desce até os subterrâneos da fortaleza; barulhos de chicote, gritos e risadas ecoam pelas paredes.*

Os orcs que tomaram o castelo criaram um sistema de alarme com sinos à partir dos degraus. Caso o ladrão anuncie que está procurando armadilhas e for bem sucedido em encontra-la, poderá passar sem ser descoberto. Quem descer a escada sairá direto na Área 12.

Área 8

> *Este é um belo quarto com mobília de madeira nobre e bem talhada. está tudo revirado, em pleno caos. No cômodo, existe uma cama, uma mesa, duas cadeiras e um armário aberto com diversas roupas espalhadas pelo chão. Todas são vestimentas femininas.*

Área 9

> *Este quarto, muito luxuoso, parece pertencer a um nobre. Está tudo revirado, com muitas manchas de sangue espalhadas. As roupas no chão são ricas e masculinas. A cabeça degolada de um orc aparece por baixo da cama.*

Existe um compartimento secreto na parede, mas para descobri-lo o personagem tem que especificar que está procurando armadilhas ou passagens secretas.

Dentro do compartimento está uma armadura de cota de malha, um elmo fechado, um escudo grande de aço com o brasão de um dragão azul à frente de uma montagem, além de uma espada incrustada de pedras preciosas que vale cerca de 80 POs.

Área 10

> *Neste amplo segundo andar da torre um orco dorme pesadamente perto da lareira.*

Quem se preocupar em ouvir o que há atrás da porta descobrirá que um ronco ritmado ecoa atrás dela. Ao abri-la, os personagens verão uma escada que sobe até o segundo andar na área 11.

Área 11

Este infame ser, chamado Grutal, sabe falar comum e se ameaçado, irá implorar por piedade, covardemente dizendo tudo que sabe, pedindo e negociando sua fuga. Ele sabe as seguintes informações:

-Eles migraram do interior destas montanhas, onde vivam a várias gerações (verdade);

-Uma tribo inteira, cerca de 500 indivíduos, talvez mais, saiu de suas terras (verdade);

-O seu líder é protegido dos Deuses, talvez até um semideus (na verdade, ele é um Sacerdote);

-Existem dezenas de ogros entre eles, cerca de 80 (falso, somente 15 ogros se juntaram aos orcs).

Área 12 — A Escadaria

Caso os jogadores tenham ativado o alarme (ver área 7), os orcs da área 14 estarão armados e preparados para o combate. O líder na área 14a irá demorar uma rodada para se armar e entrar em combate. Os prisioneiros estarão histéricos, gritando e torcendo pelos heróis.

Em caso contrário, eles verão o seguinte:

> *Este é um corredor escuro com apenas uma tocha iluminando seu final. Uma grade metálica separa um cômodo cheio de prisioneiros maltrapilhos, todos humanos.*
>
> *Alguns metros adiante se vê uma porta aberta e ouvem-se gritos de dor e risadas sádicas saindo de lá. No final, o corredor se inclina para sudoeste e o barulho de forte água corrente pode ser ouvido. As paredes são ásperas e pouco trabalhadas, parecendo uma caverna natural aproveitada pelos construtores da fortaleza como subsolo.*

Área 13

> *Aqui estão todos os humanos que foram feitos prisioneiros durante a tomada do forte: 4 soldados sobreviventes; 5 serviçais; Mana, a filha do Barão Rimbard. Suas duas damas de companhia e o próprio barão.*

As áreas 13a, b e c são celas com portões de madeira reforçados com metal. No meio está um soldado, posto na "solitária" por ter reagido a um orc. Ele foi duramente espancado e morrerá se não receber tratamento urgentemente.

Os portões estão trancados e a não ser que sejam destrancados ou derrubados, podem ser abertos com as chaves encontradas na área 14a.

Área 14

Este cômodo parece uma dispensa. Os armários, porém, estão vazios e, ao invés de sacos pendurados no teto, existe um humano nu pendurado com diversas cicatrizes e 4 orcs totalmente entretidos em golpeá-lo com chicotes. O homem está gritando de dor, enquanto seus torturadores riem vigorosamente. Atrás desta cena dantesca está uma porta fechada.

Os orcs estão muito entretidos e serão surpreendidos na primeira rodada. Já na segunda rodada, gritarão por seu líder (que está na área 14a).

A área 14a é o quarto do chefe orc, na verdade um subalterno com a função de manter o local em ordem. Ele está se divertindo com sua posição de liderança e passa a maior parte do tempo dando ordens e contando o estoque dos saques. Ao ouvir a luta do outro lado da porta sua ação será simples: pegar sua espada presa na parede, abrir a porta e investir contra os invasores. Isto demorará uma rodada.

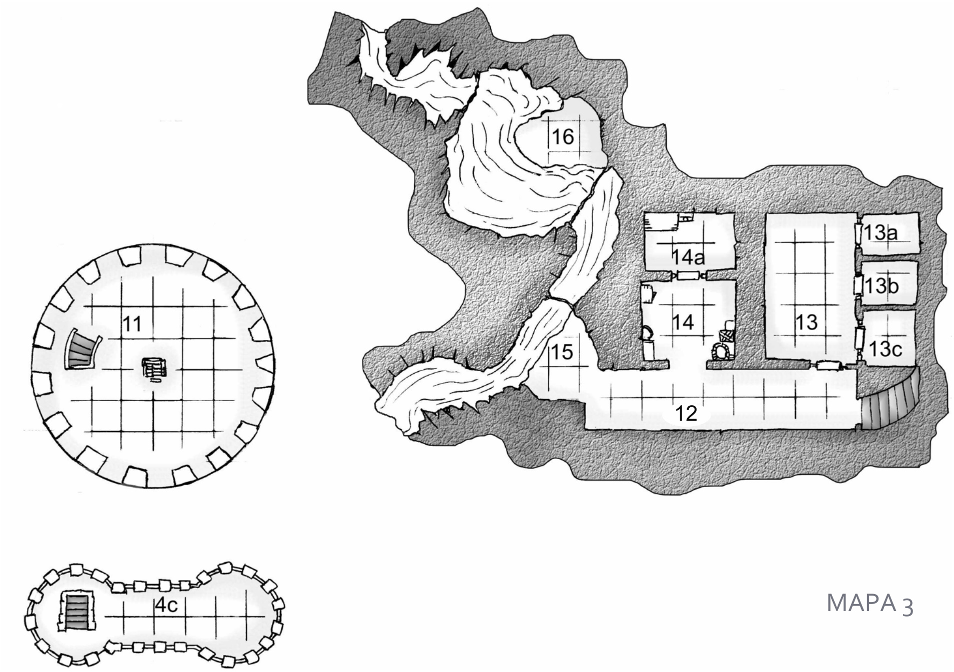
Área 15

Um rio subterrâneo corre por esta sala. Com a chuva, ele está rápido e perigoso, mas não ameaça invadir o corredor, ficando cerca de um metro abaixo do chão.

Caso o Barão Rimbard seja libertado, sua gratidão será enorme, tomando-se para sempre amigo dos personagens ou, no mínimo, alguém que os auxilie quando necessário. O Barão irá falar aos jogadores o seguinte:

Rio maldito! Levou meu filho quando tombou, após derrubar diversos orcos. Ele estava carregando a arca com nossas moedas de ouro para escondê-las, mas... o rio o levou.

Caso algum dos personagens queira entrar no rio para recuperar a arca do tesouro, ele automaticamente notará que o rio está muito frio e a correnteza muito forte.



MAPA 3

Faça-os notar que esta é uma empreitada difícil, podendo matar os personagens.

O rio corre por uma caverna subterrânea, a qual está totalmente submersa. Tendo sucesso em um teste de força para nadar, ele consegue passar, após uma rodada, até a segunda caverna maior (área 16).

> *Esta caverna é alta e escura, mas uma luminosidade fria e azul parece sair das paredes, permitindo a visão. Uma sensação de perigo e desconforto percorre sua espinha. Uma pequena ilha é vista no centro da caverna. Em cima dela, uma figura cadavérica, vestindo uma cota de malha rasgada, um belo elmo e empunhando uma espada, está em pé, com olhos brilhantes e fixos em você. Ao seu lado está um baú.*

Esta criatura cadavérica é um zumbi consciente, na verdade, o filho do Barão, cujo ódio se perpetuou pela morte. Ele acha que todos são orcs e devem ser destruídos (isto inclui os personagens que se aproximarem).

Soltando um grito horroroso, ele se lançará aos seus "inimigos". Caso seja derrotada, seu espírito se libertará do corpo, podendo finalmente descansar.

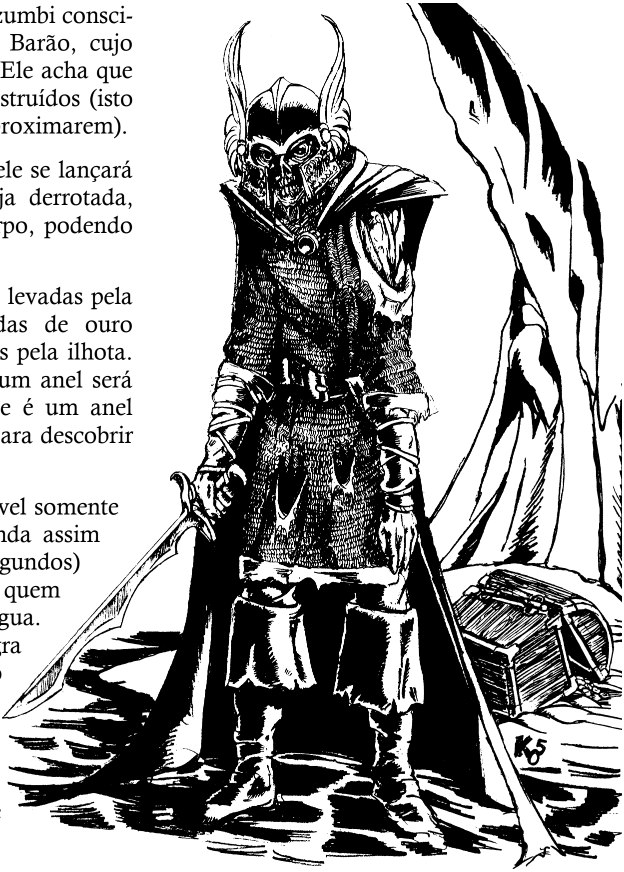
O baú está aberto e as moedas levadas pela correnteza. Apenas 10 moedas de ouro podem ser achadas, espalhadas pela ilhota. Caso o zumbi seja revistado, um anel será encontrado em seu dedo. Este é um anel mágico! Role na tabela anéis para descobrir o poder.

A volta é mais difícil e é possível somente com o auxílio das cordas, ainda assim demorando 3 rodadas (45 segundos) um tempo muito longo para quem está se debatendo embaixo d'água. A cada rodada aplique a regra para afogamento do capítulo de combate. Caso o personagem esteja amarrado pela corda, ele poderá ser puxado normalmente, caso contrário será levado pela correnteza e morrerá afogado.

Depois disto, todos os ex-prisioneiros e heróis deverão abandonar a fortaleza e procurar a segurança da cidade de Tória guiados por um dos serviçais que conhece bem as trilhas das montanhas.

ZUMBI CONSCIENTE
(Médio e Caótico/ Qualquer)
CA 16, **JP** 16, **DV** 3, **MV** 4, **M** 12, **P** 400
ATQ: 1 espada bastarda +4(1d10+2)

Z1 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□



Capítulo 4

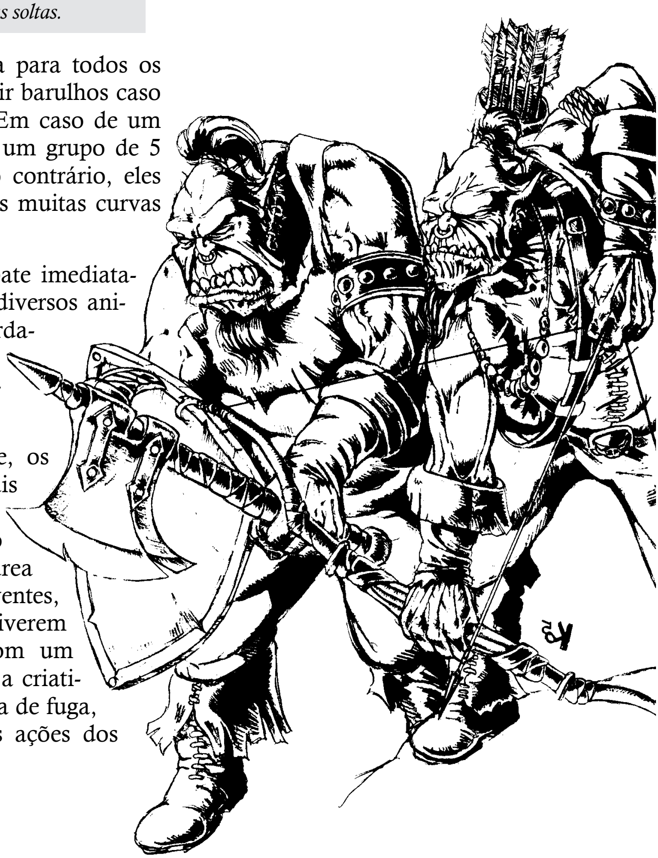
O Grupo de Caça

Após escalar o desabamento na estrada, vocês andam alguns, minutos debaixo de chuva por caminhos cheios de curvas pedras soltas.

Peça um teste de sabedoria para todos os jogadores e um teste de ouvir barulhos caso haja um ladrão no grupo. Em caso de um sucesso, o grupo perceberá um grupo de 5 orcs se aproximando. Caso contrário, eles se "esbarrarão" em uma das muitas curvas do caminho.

Os orcs iniciarão um combate imediatamente, largando sua caça (diversos animais pequenos). São, na verdade, orcs que estavam voltando para a fortaleza Rimbard.

Caso vençam este combate, os heróis chegarão sem mais problemas cidade. Caso sejam derrotados, serão jogados nas masmorras (área 13) da fortaleza (os sobreviventes, é claro). Aqueles que estiverem inconscientes acordarão com um ponto de ponto de vida. Seja criativo e crie então uma aventura de fuga, ou não, de acordo com as ações dos personagens.



Capítulo 5

O Casamento

Ao chegar em Tória, os jogadores estarão trazendo notícias aterradoras sobre a noiva, a horda dos orcs e, caso tenham entrado na fortaleza, os sobreviventes da torre.

Com seu atraso, vocês chegaram depois de todos os demais convidados. O clima era de desespero, mas ao vê-los chegar, todos se animaram. A casa do noivo, grande e com diversos quartos, irá acomodá-los durante a sua estada; todos serão muito bem tratados e cuidados, junto de cerca de 20 outros convidados humanos, elfos, anões e halflings.

O casamento será feito ao final do dia. Durante toda a tarde a guarda da cidade estará empenhada na reforma e reforço de suas muradas. Todos os homens receberão armas, e as mulheres protegerão as crianças em casa. Uma patrulha será mandada para procurar os orcs na região.

O casamento acontecerá ao escurecer, sendo bonito e bem servido. Os acompanhantes de honra da noiva ganharão muitos presentes.

Cada um receberá o equivalente a 25 peças de ouro em objetos ou animais, roupas, pratos, enfeites, utensílios, cavalos e etc.

O prefeito da vila então chamará os jogadores para uma conversa particular. O Mestre de Jogo deverá agir por ele, querendo dos personagens informações sobre o que aconteceu.

Com isto, a aventura inicial chega ao fim e você como Mestre, deve fazer as demais histórias a partir daí, alguns exemplos:

O prefeito pede que o grupo descubra onde estão o restante dos orcos;

Vocês foram escolhidos para pedir ajuda na capital Saravossa;

Os donos do castelo resolvem voltar para reocupá-lo;

Os orcs atacam a cidade;

Um Mago ou Sacerdote descobre que zumbis conscientes só aparecem em locais de grandes concentrações demoníacas e resolvem explorar aquela montanha, descobrindo um enorme complexo subterrâneo;

Após algumas lutas sangrentas próximas à cidade, aldeões pedem que vocês escoltem mulheres e crianças para um lugar seguro;

A Seita resolve ocupar a torre para procurar os Demônios que ainda habitam a região;

Um rico comerciante oferece trabalho como guarda-costas de sua caravana;

Pede-se aos aventureiros que procurem a ajuda de uma comunidade de anões situada 30 km a sudoeste da vila de Balinor.

Muitas possibilidades estão abertas, cabendo ao Mestre de Jogo escolher qual irá desenvolver , ligando-as ou não a esta primeira experiência.

Atribuição-Uso não-comercial-Compartilhamento pela mesma licença 2.5 Brasil

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Uso não-comercial — Você não pode usar esta obra para fins comerciais.

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.

creative commons

www.OldDragon.com.br

Role Playing Game

Regras para jogos clássicos de fantasia